ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

КРУТО ○ подчеркнута

Противостоять опасности

ЖЕСТКО ○ подчеркнута

Угрожать; Внезапно напасть; Вступить в бой

ПЫЛКО ○ подчеркнута

Соблазнить или манипулировать

УМНО ○ подчеркнута

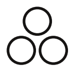
Оценить человека; Оценить ситуацию

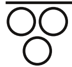
ЖУТКО ○ подчеркнута

Протянуться в Вихрь

СМЕРТОНОСНО БРОНЯ

РАНЫ


Не опасные


Опасные


Смертельная


Вернись с -1 жестко


Вернись с +1 жутко


Поменяй буклет


Умри

ИСТОРИЯ

○ подчеркнута

Помочь или помешать; Конец встречи

ОСОБЫЙ ХОД СТЕРВЯТНИКА

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, он выбирает:
- *Ты получаешь +1 к истории с ним, а он получает +1 к истории с тобой.*
- *Ты восстанавливаешь 1 потраченную веру, но он получает -1 к истории с тобой.*
- *Ты восстанавливаешь 1 потраченную веру и должен ответить на один вопрос, который он задаст.*

РАЗВИТИЕ

опыт ○○○○○>> ***развитие***

- ○ Получи +1 умно (макс. умно +3)
- ○ Получи +1 круто (макс. круто +2)
- ○ Получи +1 жестко (макс. жестко +2)
- ○ Получи +1 жестко (макс. жестко +2)
- ○ Получи +1 жутко (макс. жутко +2)
- ○ Получи новый ход стервятника
- ○ Получи новый ход стервятника
- ○ Получи ***послушника*** (обсуди с МЦ)
- ○ Получи ход из другого буклета
- ○ Получи ход из другого буклета

- ○ Получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
- ○ Отправь персонажа на покой
- ○ Создай себе второго персонажа
- ○ Поменяй буклет персонажа
- ○ Выбери 3 базовых хода и улучши их
- ○ Улучши 3 других хода

СТЕРВЯТНИК

СТЕРВЯТНИК

Когда ты лежишь во прахе павших империй, кишки наружу, кому ты молишься? Богам? Но на все это воля их. Своим отважным соратникам? Но если бы на них можно было положиться, тебя бы здесь не было. Своей дорогой маме? Она, конечно, любит тебя, но сможет лишь оплакать и носить траур. Нет, ты молишься серой птице смерти, стервятнику, прося, чтобы он возложил на тебя руки, прижег раны и сказал жить тебе или умереть.

ХОДЫ СТЕРВЯТНИКА

○ ***Благодать на поле боя:*** когда ты заботишься о людях, а не сражаешься, получи +1 к броне.

○ ***Хитрец:*** когда ты протягиваешься в Мировой вихрь, действуй+умно, а не +жутко.

○ ***Отстраненность***: ты можешь решить действовать+умно, вместо того, чтобы учитывать+историю, когда помогаешь кому-то, кто делает бросок.

○ ***Иная вера***: возожги курение против упорства, прошепчи чье-нибудь имя Мировому вихрю и потрать 0-3 веры. Учти+веру, которую потратил. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:
- *Мировой вихрь шепчет в ответ жив он или мертв.*
- *Мировой вихрь защитит его от вреда, если сможет.*
- *Мировой вихрь навредит ему, если сможет.*
- *Мировой вихрь шепчет в ответ, с кем он и что делает.*
- *Восстанови 1 потраченную веру, если ты ее тратил*

При провале спроси МЦ, что тебе шепчет Мировой вихрь.

○ ***Лаборатория***: у тебя есть лаборатория, ***святилище*** целителя. Доставь в нее пациентов и можешь размышлять. понимать и изменять их, как мистик может размышлять над реальностью и изменять ее.

○ ***Некромант***: когда кто-то умирает под твоей опекой, можешь использовать его для погружения в Вихрь. Это идет против твоей веры, но ты все равно можешь так поступить.

ПРОЧИЕ ХОДЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И АТРИБУТЫ

ТВОЯ ВЕРА



Потрачено

Твоя вера позволяет тебе предрекать жизнь живущим и смерть умирающим.
В числе атрибутов твоей веры все или часть из следующего:

- *Каутер для прижигания ран*
- *Мизерикордия (смертоносно: вплотную)*
- *Крыло серой птицы*
- *Повязка на глаза*
- *Бинты, ножи, зажимы из расщепленных веток, иглы, стеклянное лезвие*
- *Семь мазей: пробуждение, остановка крови, укрепление костей, биение сердца, защита от боли, усыпление и заживление ран*
- *Четыре курения: против скорби, против страха, против отчаяния и против упорства*

Когда ты полностью отдохнул, подготовлен и посвящен, мера твоей веры равна 6. Когда ты занимаешься раненым, реши, сколько веры и сил ты ему отдашь: "потрать" 0–3 веры.

Ты начинаешь игру с полной мерой веры: 6. При желании, ты можешь потратить 1 достаток, чтобы восстановить 2 веры, если обстоятельства позволяют отдохнуть, подготовиться и обновить твои клятвы.

Когда ты ***занимаешься кем-то с 1-3 ранами***, ничего не бросай. Он решает: потратить тебе 1 веру и тогда он будет выздоравливать под воздействием мази от боли и курения против страха или же ты ничего не тратишь, а он выздоравливает в муках, как все.

Когда ты ***занимаешься кем-то с 4-6 ранами***, учти+веру, которую потратил. При успехе исцели его так, чтобы у него осталось 3 раны и выбери 2 (на 10+) или 1 (на 7-9):

- *Он борется с тобой и приходится применить мазь успыления. Как долго он будет спать?*
- *От боли, курений и мазей он выбалтывает правду. Спроси, какую тайну он раскрыл?*
- *Его тело отлично восстанавливается. Верни 1 потраченную веру, если ты ее тратил.*
- *Он в твоей полной власти. Что ты с ним делаешь?*
- *Его выздоровление учит тебя чем-то новому. Отметь опыт.*
- *Он должен тебе за время, внимание и материалы и ты не забудешь этот долг.*

При провале он при смерти. Предреки ему смерть или пойди против своей веры.

Когда ты ***говоришь с умирающим***, шепни нужные слова и избавь его от страданий.

Когда ты ***занимаешься тем, кто только что умер***, потрать 2 веры. Он возвращается, но тебе решать, как именно. Выбери из обычного списка или же выбери 1:

- *Он вернулся и он в очень большом долгу перед тобой.*
- *Ты и он возвращаетесь с +1 жутко (макс. жутко +3).*

◯ ***У тебя есть послушник.*** Когда ты тратишь веру, сначала твой послушник тратит 1 для тебя. Таким образом, чтобы бросить+1, тебе надо потратить 0; чтобы вернуть ушедшего за грань, тебе надо потратить 1 и т.д.

ТВОЙ ДОСТАТОК

В начале встречи потрать 1, 2 или 3 на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы. Ты можешь заработать достаток: *обрабатывая землю, следя за здоровьем дюжины и более семей, служа в армии могущественного персонажа МЦ, служа могущественном персонажу МЦ в качестве священника и целителя* или иными способами, о которых сможешь договориться.

Кроме образа жизни достаток можно тратить на: *ночь в роскошной обстановке и компании; оплату охраны, службы или труда; оружие и другое снаряжение; дань вождю; взятки, достаточные, чтобы изменить чье-то мнение или добиться согласия; дорогую или красивую одежду* или иные вещи, о которых ты сможешь договориться.

СТЕРВЯТНИК

Чтобы создать своего стервятника, выбери **имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение** и **историю**.

ИМЯ

Ама, Биш, Знак, Имша, Йерре, Кейло, Курдарре, Мала, Наиз, Павия, Пуаз, Пять, Сара

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, непонятно, трансгендер или скрыто.

Кожа: темная, светлая.

Добротное серое одеяние.

Лицо: изможденное, доброе, живое, красивое, обветренное или сильное.

Глаза: яркие, заботливые, ясные, жесткие, веселые или быстрые.

Тело: большое, компактное, стройное, полное, широкое или крепкое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один набор:

- *Круто+1, Жестко=0, Пылко+1, Умно+2, Жутко–1*
- *Круто+1, Жестко+1, Пылко=0, Умно+2, Жутко–1*
- *Круто–1, Жестко+1, Пылко=0, Умно+2, Жутко+1*
- *Круто+2, Жестко=0, Пылко–1, Умно+2, Жутко–1*

ХОДЫ

Ты получаешь все базовые ходы и выбираешь 2 хода стервятника.

Ты можешь использовать любые боевые ходы, но в первую очередь изучи ***наживить ловушку*** и ***быть начеку***, а также правила урона.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с:

- *Атрибутами твоей веры, без послушника.*
- *Небольшим практичным оружием.*
- *Монетами и добром на 2 достатка.*
- *Одеждой, соответствующей внешности (опиши).*

Небольшое практичное оружие (выбери 1):

- *Кинжал (смертоносно: рукопашная)*
- *Боевая дубинка (смертоносно: рукопашная)*
- *Боевой нож (смертоносно: борьба)*
- *Кастет (смертоносно: борьба)*
- *Короткий меч (смертоносно: рукопашная)*

ИСТОРИЯ

Все представляют своих персонажей, называя имя и описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Еще раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход задай 1, 2 или все 3 вопроса:

- *Кого из вас я считаю обреченным на саморазрушение?*
  С этим персонажем запиши история-2.
- *Кто из вас протянул руку помощи, когда это было важно и помог мне спасти жизнь?*
  С этим персонажем запиши история+2.
- *Кто из вас все это время был рядом и видел все, что видел я?*
  С этим персонажем запиши история+3.

Со всеми остальными запиши история+1. Ты всегда настороже.

В ходы других персонажей ответь на их вопросы так, как захочешь.

В конце выбери одного персонажа с самой большой историей на твоем листе. Спроси у него, какая из твоих характеристик ему наиболее интересна и подчеркни ее. МЦ выберет какую вторую характеристику тебе подчеркнуть.

ЦЕЛИ

Во время игры твоя задача выбрать определенные цели для персонажа и пытаться их достичь. Цели могут быть любыми, как ближашими, так и долговременными. Для начала задумайся, какова может быть твоя цель этим утром, когда начинается игра.

РАЗВИТИЕ

Когда ты бросаешь кубики и прибавляешь подчеркнутую характеристику, а также каждый раз, когда ты сбрасываешь свою историю с кем-либо, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри все отметки.

Каждый раз, когда выбираешь вариант развития, отметь его. Второй раз его выбрать нельзя.

ИМЯ

ВНЕЩНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

КРУТО ○ подчеркнута
Противостоять опасности

ЖЕСТКО ○ подчеркнута
Угрожать; Внезапно напасть; Вступить в бой

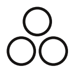
ПЫЛКО ○ подчеркнута
Соблазнить или манипулировать

УМНО ○ подчеркнута
Оценить человека; Оценить ситуацию

ЖУТКО ○ подчеркнута
Протянуться в Вихрь

СМЕРТОНОСНО **БРОНЯ**

РАНЫ


Не опасные


Опасные


Смертельная

 *Вернись с -1 жестко*
 *Вернись с +1 жутко*
 *Поменяй буклет*
 *Умри*

ИСТОРИЯ

○ подчеркнута

Помочь или помешать; Конец встречи

ОСОБЫЙ ХОД ДИТЯ БИТВЫ

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты отменяешь его особый ход. Что бы это ни было, этого не случилось.

РАЗВИТИЕ

опыт ○○○○○>> ***развитие***

- ○ Получи +1 жестко (макс. жестко +2)
- ○ Получи +1 пылко (макс. пылко +2)
- ○ Получи +1 умно (макс. умно +2)
- ○ Получи +1 жутко (макс. жутко +2)
- ○ Получи новый ход дитя битвы
- ○ Получи новый ход дитя битвы
- ○ Получи ***союзника*** (обсуди с МЦ)
- ○ Получи ***банду*** (опиши) и ***лидерство***
- ○ Получи ход из другого буклета
- ○ Получи ход из другого буклета

- ○ Получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
- ○ Отправь персонажа на покой
- ○ Создай себе второго персонажа
- ○ Поменяй буклет персонажа
- ○ Выбери 3 базовых хода и улучши их
- ○ Улучши 3 других хода

ДИТЯ БИТВЫ

ДИТЯ БИТВЫ

В этом мире, мире павших империй, есть те, кто опаснее иных. Дети битвы, те, кто держится отдельно от всех, кто сверкает, как обнаженный клинок во прахе. Опусти глаза, когда проходишь мимо них. Они – пламя, в которое бросаются мотыльки и глупцы.

ХОДЫ ДИТЯ БИТВЫ

○ ***Помазан на битву:*** распиши свою кожу символами ужаса и силы и они будут считаться броней: броней 2, если ты голый или почти голый; броней 1, если на тебе одежда, но не доспехи. Если на тебе доспехи, используй их параметры.

○ ***Холоден как лед:*** когда ты угрожаешь персонажу МЦ действуй+круто, а не +жестко. Когда ты угрожаешь персонажу игрока, учти+историю. Когда ты делаешь любой боевой ход, требующий действовать+жестко, можешь вместо этого действовать+круто.

○ ***Подобен аспиду***: когда ты оказываешься в напряженной ситуации, действуй+пылко. На 10+ получи запас 2. На 7-9 получи запас 1. Трать запас 1-к-1, чтобы встретиться взглядом с одним из присутствующих персонажей МЦ. Он замирает или содрогается и не может действовать, пока ты не отведешь взгляд. При провале враги немедленно определяют тебя, как главную угрозу.

○ ***Безжалостный***: когда наносишь урон, наноси +1 урон.

○ ***Совершенные инстинкты***: когда ты оцениваешь напряженную ситуацию и действуешь в соответствие с ответами МЦ, получи +2 к броску, а не +1.

○ ***Видения смерти***: когда вступаешь в бой, действуй+жутко. На 10+ назови одного персонажа МЦ, который умрет и одного, который выживет. На 7-9 назови одного, который умрет ИЛИ одного, который выживет. МЦ исполнит твое видение, если это в его власти. При провале ты предвидишь собственную смерть и получаешь -1 постоянно до конца боя.

ПРОЧИЕ ХОДЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И АТРИБУТЫ

УНИКАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

◯ ***Уникальный кинжал:***

Смертоносно (обведи 1):
Борьба
Теснота

Рукоять (обведи 1):
Медная
Грубая
Золотая
Обернутая шкурой
Инкрустированная
Замысловатая
Слоновой кости
Самоцветная
Простая

Клинок (обведи 2):
Изломленный
Изогнутый
В форме пламени
Тяжелый
В форме листа
Длинный
Зазубренный
Странный металл
Острый как бритва
Сверкающий
Узкий
Граненый

◯ ***Уникальные доспехи :***

Особенности (обведи 2):
Старинные
Великолепная эмаль
Замысловатый шлем
Фигурный нагрудник
Поразительный шлем
Бархатная бригандина
Странный металл
Украшенные
Черная эмаль
Жуткие
Гибкая кольчуга
Зеркальный блеск

Иное уникальное оружие:

◯ Заклинание, поражающее твоих врагов клинками тьмы (*метательное, область, смертоносно: против брони*)

◯ Набор метательных кинжалов с рукоятью из оникса (*метательное, смертоносно: засада*)

◯ Изогнутый лук и стрелы с листовым наконечником (*дальнее, смертоносно: нацелено*)

◯ Разные скрытые клинки, щипы и гарроты (*смертоносно: борьба*)

◯ ***Уникальный меч:***

Смертоносно (обведи 1):
Рукопашная
В поле

Рукоять (обведи 1):
2-ручная
Грубая
Золотая
Изящная
Обернутая шкурой
Инкрустированная
Замысловатая
Слоновой кости
Самоцветная
Простая

Клинок (обведи 2):
Потемневший
Изогнутый
Зачарованный
В форме пламени
Тяжелый
В форме листа
Светлый
Длинный
Зазубренный
Странный металл
Острый как бритва
Сверкающий
Короткий
Прямой
Гибкий

◯ ***Другое уникальное оружие:***

Смертоносно (обведи 1-2):
Рукопашная
В поле
Против брони
Против всадников

Качество (обведи 1):
Старинное
Украшенное
Практичное

Держим (обведи 1):
Цепь
Длинная рукоять
Короткая рукоять
Древко

Бьем (обведи 2):
Цепь
Чекан
Кривой клинок
Тяжелый клинок
Тяжелый груз
Крюк
Длиный клинок
Шип
Короткий клинок
Шипы
Набалдашник
Два клинка

ТВОЙ ДОСТАТОК

В начале встречи потрать 1, 2 или 3 на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы. Ты можешь заработать достаток: *обрабатывая землю; обирая и грабя богатых; совершив убийство по заказу богатого персонажа МЦ; служа телохранителем богатому персонажу МЦ* или иными способами, о которых сможешь договориться.

Кроме образа жизни достаток можно тратить на: *ночь в роскошной обстановке и компании; оплату охраны, службы или труда; оружие и другое снаряжение; дань вождю; взятки, достаточные, чтобы изменить чье-то мнение или добиться согласия; дорогую или красивую одежду* или иные вещи, о которых ты сможешь договориться.

ДИТЯ БИТВЫ

Чтобы создать свое дитя битвы, выбери **имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение** и **историю**.

ИМЯ

Алебастр, Жалость, Калистер, Никогда, Пламя, Порча, Путы, Радость, Солнце, Файша, Хамсин, Ястреб

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, непонятно, трансгендер или скрыто.

Кожа: темная, светлая.

Одежда: строгая, яркая, простая или дорогая.

Лицо: мальчишеское, девичье, красивое, гладкое, потрясающее или милое.

Глаза: притягивающие, расчетливые, ледяные, безразличные или безжалостные.

Тело: угловатое, роскошное, мускулистое, красивое или стройное.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один набор:
- *Круто+3, Жестко–1, Пылко+1, Умно+1, Жутко=0*
- *Круто+3, Жестко–1, Пылко+2, Умно=0, Жутко–1*
- *Круто+3, Жестко–2, Пылко+1, Умно+1, Жутко+1*
- *Круто+3, Жестко=0, Пылко+1, Умно+1, Жутко–1*

ХОДЫ

Ты получаешь все базовые ходы и выбираешь 2 хода дитя битвы.

Ты можешь использовать любые боевые ходы, но в первую очередь изучи ***хаотичную бойню*** и ***быть начеку***, а также ходы ***обмана***.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с:
- *3 предметами уникального оружия или доспехов.*
- *Монетами и добром на 4 достатка.*
- *Одеждой, соответствующей внешности (опиши), в том числе по желанию легкими доспехами (броня 1) или тяжелыми доспехами (броня 2)*

ИСТОРИЯ

Все представляют своих персонажей, называя имя и описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Еще раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход спроси других игроков, кому из их персонажей ты можешь доверять.
- *С теми, кому можешь доверять запиши история-1.*
- *С теми, кому не можешь доверять запиши история+2.*

Тебе безразлично то, что безопасно, а опасность тебя притягивает.

В ходы других персонажей ответь на их вопросы так, как захочешь.

В конце выбери одного персонажа с самой большой историей на твоем листе. Спроси у него, какая из твоих характеристик ему наиболее интересна и подчеркни ее. МЦ выберет какую вторую характеристику тебе подчеркнуть.

ЦЕЛИ

Во время игры твоя задача выбрать определенные цели для персонажа и пытаться их достичь. Цели могут быть любыми, как ближашими, так и долговременными. Для начала задумайся, какова может быть твоя цель этим утром, когда начинается игра.

РАЗВИТИЕ

Когда ты бросаешь кубики и прибавляешь подчеркнутую характеристику, а также каждый раз, когда ты сбрасываешь свою историю с кем-либо, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5[ый], выбери вариант развития и сотри все отметки.

Каждый раз, когда выбираешь вариант развития, отметь его. Второй раз его выбрать нельзя.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

КРУТО ○ подчеркнута

Противостоять опасности

ЖЕСТКО ○ подчеркнута

Угрожать; Внезапно напасть; Вступить в бой

ПЫЛКО ○ подчеркнута

Соблазнить или манипулировать

УМНО ○ подчеркнута

Оценить человека; Оценить ситуацию

ЖУТКО ○ подчеркнута

Протянуться в Вихрь

СМЕРТОНОСНО БРОНЯ

РАНЫ


Не опасные


Опасные


Смертельная


Вернись с -1 жестко


Вернись с +1 жутко


Поменяй буклет


Умри

ИСТОРИЯ ○ подчеркнута

Помочь или помешать; Конец встречи

ОСОБЫЙ ХОД ДИТЯ БИТВЫ

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты немедленно совершаешь в нем ***психоизыскания***, есть у тебя этот ход или нет. Как обычно действуй+жутко. Однако, вопросы, которые ты будешь задавать, выберет МЦ.

РАЗВИТИЕ

опыт ○○○○○>> ***развитие***

- ○ Получи +1 круто (макс. круто +2)
- ○ Получи +1 умно (макс. умно +2)
- ○ Получи +1 жестко (макс. жестко +2)
- ○ Получи +1 жестко (макс. жестко +2)
- ○ Получи новый ход месмера
- ○ Получи новый ход месмера
- ○ Получи 2 новых или восстанови 2 атрибута месмера
- ○ Получи ***малое владение*** (опиши) и ***богатство***
- ○ Получи ход из другого буклета
- ○ Получи ход из другого буклета

- ○ Получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
- ○ Отправь персонажа на покой
- ○ Создай себе второго персонажа
- ○ Поменяй буклет персонажа
- ○ Выбери 3 базовых хода и улучши их
- ○ Улучши 3 других хода

МЕСМЕР

МЕСМЕР

Месмеры это жуткие, пугающие, шпионящие колдуны мира павших империй. Они способны подчинять своей воле и дергать марионеток за чародейские ниточки. У них нечеловеческие сердца, мертвые души и глаза, напоминающие о сломаных вещах. Они стоят так, что их едва видно, пялятся и шепчут у тебя в голове. Они кладут тебе на глаза полированные камни и выведывают все твои тайны.

ХОДЫ МЕСМЕРА

○ ***Чуждый и притягательный:*** когда пытаешься кого-то соблазнить, действуй+жутко, а не +пылко.

○ ***Причащенный таинств:*** ты получаешь +1 жутко (макс. жутко +3).

○ ***Психоизыскания***: когда у тебя есть время и физическая близость с кем-либо (будь то взаимная близость, как когда вы держите друг друга в объятьях, или односторонняя, как когда ты стоишь на коленях над связанным) ты можешь проникнуть своим разумом в его душу. Действуй+жутко. На 10+ получи запас 3. На 7-9 получи запас 2. Трать запас 1 к 1, чтобы задавать его игроку вопросы:

- *Как твой персонаж пал ниже всего?*
- *За что твой персонаж жаждет прощения и от кого?*
- *От чего твой персонаж тайно страдает?*
- *В чем тело и душа твоего персонажа уязвимы для меня?*

При провале ты наносишь объекту 1 урон, игнорируя броню, безо всякой пользы.

○ ***Чародейские нити марионеток***: когда у тебя есть время и физическая близость с кем-либо (опять же взаимная или односторонняя) ты можешь вложить в его разум приказ. Действуй+жутко. На 10+ получи запас 3. На 7-9 получи запас *1.* Когда захочешь, невзирая на обстоятельства, можешь тратить запас 1 к 1, чтобы:

- *Нанести ему 1 урон, игнорируя броню.*
- *Дать ему –1 к броску, который он делает*

Если он выполняет твой приказ, это тратит весь твой оставшийся запас и он свободен.
При провале ты наносишь ему 1 урон, игнорируя броню, безо всякой пользы.

○ ***Чувства иного мира***: когда ты оцениваешь кого-то, действуй+жутко, а не +умно. Твоя жертва должна иметь возможность тебя видеть, но как-то взаимодействовать вам не обязательно.

○ ***Шепчущая злоба***: ты можешь действовать+жутко, чтобы угрожать кому-то насилием, не предпринимая никаких физических действий. Твоя жертва должна иметь возможность тебя видеть, но взаимодействовать вам не надо. Если жертва противостоит тебе, твоя воля считается оружием (*1 урон, игнорирует броню*).

ПРОЧИЕ ХОДЫ

МЕСМЕР

Чтобы создать своего месмера, выбери **имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение** и **историю**.

ИМЯ

Аррама, Блед, Грех, Закат, Зансти, Таст, Уза, Форэр, Чародей

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, непонятно, трансгендер или скрыто.

Кожа: темная, светлая.

Одежда: странная, величественная, лохмотья, ряса или одеяние.

Лицо: костистое, красное, пухлое и влажное, в шрамах или гладкое.

Глаза: заботливые, мертвые, глубокие, бледные, изуродованные, мягкие или влажные.

Тело: неуклюжее угловатое, покалеченное, жирное, хрупкое или мягкое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один набор:
- *Круто+1, Жестко+1, Пылко–2, Умно+1, Жутко+2*
- *Круто=0, Жестко=0, Пылко+1, Умно=0, Жутко+2*
- *Круто+1, Жестко–2, Пылко–1, Умно+2, Жутко+2*
- *Круто+2, Жестко–1, Пылко–1, Умно=0, Жутко+2*

ХОДЫ

Ты получаешь все базовые ходы и выбираешь 2 хода месмера.

Ты можешь использовать любые боевые ходы, но в первую очередь изучи ***наживить ловушку, быть начеку*** и ***изменить правила***.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с:
- *3 атрибутами месмера.*
- *Небольшим замысловатым оружием.*
- *Монетами и добром на 8 достатка.*
- *Одеждой, соответствующей внешности.*

Небольшое замысловатое оружие (выбери 1):
- *Старинный кинжал (смертоносно: рукопашная)*
- *Нож со стеклянным лезвием (смертоносно: рукопашная)*
- *Потайные ножи (смертоносно: борьба)*
- *Самоцветный клевец (смертоносно: рукопашная)*
- *Драгоценный кинжал (смертоносно: рукопашная)*

ИСТОРИЯ

Все представляют своих персонажей, называя имя и описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Еще раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход задай 1, 2 или все 3 вопроса:
- *Кто из вас спал в моем присутствии (знает он об этом или нет)?*
С этим персонажем запиши история+2.
- *За кем из вас я давно тайно наблюдаю?*
С этим персонажем запиши история+2.
- *Кто из вас наиболее откровенно выражает нелюбовь и недоверие ко мне?*
С этим персонажем запиши история+3

Со всеми остальными запиши история+1. Тебя преследуют жутковатые озарения обо всех.

В ходы других персонажей ответь на их вопросы так, как захочешь.

В конце выбери одного персонажа с самой большой историей на твоем листе. Спроси у него, какая из твоих характеристик ему наиболее интересна и подчеркни ее. МЦ выберет какую вторую характеристику тебе подчеркнуть.

ЦЕЛИ

Во время игры твоя задача выбрать определенные цели для персонажа и пытаться их достичь. Цели могут быть любыми, как ближашими, так и долговременными. Для начала задумайся, какова может быть твоя цель этим утром, когда начинается игра.

РАЗВИТИЕ

Когда ты бросаешь кубики и прибавляешь подчеркнутую характеристику, а также каждый раз, когда ты сбрасываешь свою историю с кем-либо, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри все отметки.

Каждый раз, когда выбираешь вариант развития, отметь его. Второй раз его выбрать нельзя.

АТРИБУТЫ МЕСМЕРА

○ ***Курение: против осторожности.*** *Сожги его там, где цель сможет вдохнуть дым.*
Пока кто-то дышит курением против осторожности, если ты его оцениваешь или используешь против него ход месмера, который дает тебе запас, ты получаешь +1 запас – смотри ***оценить человека***, ***психоизыскание*** и ***чародейские нити марионеток***.

○ ***Полноправный суррогат.*** *Размести его там, где цель сможет его увидеть.*
Для твоих целей (смотри ***чувства иного мира*** и ***шепчущая злоба***) если кто-то видит твой полноправный суррогат, значит он видит тебя.

○ ***Источник лучезарного страдания.*** *Дохни на него и прочти заклинание, чтобы его пробудить.*
Невидимое существо жестоко атакует всех присутствующих, кроме тебя. Защищаться от него невозможно. Оно наносит 1 урон каждому, игнориуя броню и вновь возвращается к безжизненности.

○ ***Мазь: венец умиротворения.*** *Намажь ей свою жертву.*
Защищает объект от всех ходов и атрибутов месмера. Действие длится один полный день и немного второго или пока мазь не смыта.

○ ***Мазь: освежеванный нерв.*** *Намажь ей свою жертву.*
Если ты намажешь кого-то освежеванным нервом и нанесешь ему урон ходом или атрибутом месмера, нанеси +1 урон (смотри ***источник лучезарного страдания***, ***психоизыскания***, ***чародейские нити марионеток*** и ***шепчущая злоба***). Действие длится один полный день и немного второго или пока мазь не смыта.

○ ***Перчатка насилия.*** *Надень ее.*
Для твоих целей (смотри ***психоизыскания*** и ***чародейские нити марионеток***) простое касание кожи перчаткой насилия считается временем и близостью.

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ И АТРИБУТЫ

ТВОЙ ДОСТАТОК

В начале встречи потрать 1, 2 или 3 на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы. Ты можешь заработать достаток: *обрабатывая землю; допрашивая узников вождя; служа придворным месмером могущественному персонажу МЦ; обирая и шантажируя могущественного персонажа МЦ;* или иными способами, о которых сможешь договориться.

Кроме образа жизни достаток можно тратить на: *ночь в роскошной обстановке и компании; оплату охраны, службы или труда; оружие и другое снаряжение; дань вождю; взятки, достаточные, чтобы изменить чье-то мнение или добиться согласия; дорогую или красивую одежду* или иные вещи, о которых ты сможешь договориться.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

КРУТО ○ подчеркнута

Противостоять опасности

ЖЕСТКО ○ подчеркнута

Угрожать; Внезапно напасть; Вступить в бой

ПЫЛКО ○ подчеркнута

Соблазнить или манипулировать

УМНО ○ подчеркнута

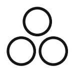
Оценить человека; Оценить ситуацию

ЖУТКО ○ подчеркнута

Протянуться в Вихрь

СМЕРТОНОСНО **БРОНЯ**

РАНЫ


Не опасные


Опасные


Смертельная


Вернись с -1 жестко


Вернись с +1 жутко


Поменяй буклет


Умри

ИСТОРИЯ

○ подчеркнута

Помочь или помешать; Конец встречи

ОСОБЫЙ ХОД ВОЛКА

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, его история с тобой немедленно становится +3. Кроме того, он может дать тебе +1 или -1 к твоей истории с ним.

РАЗВИТИЕ

опыт ○○○○○>> ***развитие***

- ○ Получи +1 жестко (макс. жестко +3)
- ○ Получи +1 круто (макс. круто +2)
- ○ Получи +1 умно (макс. умно +2)
- ○ Получи +1 жутко (макс. жутко +2)
- ○ Получи +1 жутко (макс. жутко +2)
- ○ Добавь или убери вариант своей банды
- ○ Добавь или убери вариант своей банды
- ○ Получи ***малое владение*** (опиши) и ***богатство***
- ○ Получи ход из другого буклета
- ○ Получи ход из другого буклета

- ○ Получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
- ○ Отправь персонажа на покой
- ○ Создай себе второго персонажа
- ○ Поменяй буклет персонажа
- ○ Выбери 3 базовых хода и улучши их
- ○ Улучши 3 других хода

ВОЛК

ВОЛК

Когда златые империи этого мира пали, их не спасли боевые машины. Их чудовищные осадные орудия, их караваны с припасами длиной в сотни миль, их армий из тысяч и сотен тысяч солдат, их легионы Несметных, их легионы Бессмертных – когда пали империи, пало все.

Сейчас, во времена праха, осталось лишь то, что было раньше: меч, топор, тот, кто готов за них взяться и тот, кто готов вести за собой.

ХОДЫ ВОЛКА

☒ ***Помазан кровью:*** когда ты пытаешься навязать свою волю твоей банде, действуй+жестко
На 10+ все 3. На 7-9 выбери 1:

- *Они выполняют твой приказ (иначе они отказываются).*
- *Они не нападают на тебя в ответ из-за него (иначе нападают).*
- *Тебе не приходится сделать одного из них примером наказания за неповиновение (иначе приходится).*

☒ ***Собиратели и воры:*** когда ты приказываешь своей банде что-то поискать в карманах и седельных сумках действуй+жестко. Это должно быть что-то достаточно маленькое, чтобы туда поместиться. На 10+ один из них находит именно то, что нужно. На 7-9 у одного из вас оказывается что-то похожее, что возможно подойдет. При провале, у одного из вас было как раз то, что нужно, оказывается, что оно провало. Скорее всего украдено.

ПРОЧИЕ ХОДЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И АТРИБУТЫ

ТВОЕ ЖИВОТНОЕ

Вид (выбери 1):
Верблюд (*скорость=0, сила+2, голод-1, упрямый*)
Слон (*скорость-1, сила+3, голод+2, трусливый, огромный*)
Лошадь (*скорость+1, сила+1, голод=0, темпераментная*)

Скорость ☐ ***Сила*** ☐ ***Голод*** ☐

Урон ☐ ***Броня*** ☐ ***Раны***

Внешность (выбери 2):
В шрамах, в попоне, яростное, крепкое, полудикое, красивое, могучее, неухоженное, царственное, лоснящееся, уродливое, недокормленное, откормленное, ухоженное.

ТВОЯ БАНДА

По умолчанию твоя банда состоит примерно из 15 жестоких ублюдков, верхом на таких же животных, как и у тебя, одетых в разномастную броню, вооруженых самым разным оружием и практически не знающих, что такое дисциплина (*малая банда, дикари, урон 2, броня 1*).

Затем выбери 2:
- ◯ В твоей банде около 30 человек (*средняя, а не малая*).
- ◯ Твоя банда хорошо вооружена (*+1 урон*).
- ◯ Твоя банда хорошо обеспечена доспехами (*+1 броня*).
- ◯ Твоя банда дисциплинирована (*–дикари*).
- ◯ Вы кочевники и можете ухаживать за своими животными, не имея постоянного дома (*+подвижные*).
- ◯ Вы сами себя обеспечиваете грабежами и собирательством (*+богатые*).

И выбери 1:
- ◯ Ваши животные в плохой форме и нуждаются в постоянном уходе (*уязвимость: спешены*).
- ◯ Твоя банда не сплоченная, воины приходят и уходят по желанию (*уязвимость: дезертирство*).
- ◯ Твоя банда в значительном долгу у кого-то могущественного (*уязвимость: обязательства*).
- ◯ У твоей банды могущественные враги (*уязвимость: расплата*).
- ◯ Твоя банда грязная и страдает болезнями (*уязвимость: болезнь*).

Имена и звания:

Размер

Урон ***Броня***

Метки

Потери

ТВОЙ ДОСТАТОК

В начале встречи потрать 1, 2 или 3 на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы. Ты можешь заработать достаток: *обрабатывая землю; обирая и грабя богатых; совершив убийство для богатого персонажа МЦ; служа телохранителем могущественного персонажа МЦ;* или иными способами, о которых сможешь договориться.

Кроме образа жизни достаток можно тратить на: *ночь в роскошной обстановке и компании; оплату охраны, службы или труда; оружие и другое снаряжение; дань вождю; взятки, достаточные, чтобы изменить чье-то мнение или добиться согласия; дорогую или красивую одежду* или иные вещи, о которых ты сможешь договориться.

ВОЛК

Чтобы создать своего волка, выбери **имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение** и **историю**.

ИМЯ

Арнед, Дамрэ, Джак, Дьенн, Истина, Кейли, Мальерр, Мэйс, Петля, Тамбор, Штурм

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, непонятно, трансгендер или скрыто.

Кожа: темная, светлая.

Одежда: грязная, удобная, бедная, краденая, крепкая.

Лицо: изломаное, узкое, потрепаное, сильное или обветреное.

Глаза: расчетливые, добрые, узкие, горящие или усталые.

Тело: толстое, стройное, коренастое, крепкое или жилистое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один набор:
- *Круто+1, Жестко+2, Пылко–1, Умно+1, Жутко=0*
- *Круто+1, Жестко+2, Пылко+1, Умно=0, Жутко–1*
- *Круто+1, Жестко+2, Пылко=0, Умно+1, Жутко–1*
- *Круто+2, Жестко+2, Пылко–1, Умно=0, Жутко–1*

ХОДЫ

Ты получаешь все базовые ходы и 2 хода волка.

Ты можешь использовать любые боевые ходы и, скорее всего, будешь делать это часто.

ЦЕЛИ

Во время игры твоя задача выбрать определенные цели для персонажа и пытаться их достичь. Цели могут быть любыми, как ближашими, так и долговременными. Для начала задумайся, какова может быть твоя цель этим утром, когда начинается игра.

РАЗВИТИЕ

Когда ты бросаешь кубики и прибавляешь подчеркнутую характеристику, а также каждый раз, когда ты сбрасываешь свою историю с кем-либо, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри все отметки.

Каждый раз, когда выбираешь вариант развития, отметь его. Второй раз его выбрать нельзя.

СНАРЯЖЕНИЕ

Опиши свое животное и банду.

Кроме того, ты начинаешь игру с:
- *Доспехами и 3 предетами серьезного оружия.*
- *Монетами и добром на 2 достатка.*
- *Одеждой, соответствующей внешности.*

Доспехи (выбери 1):
- *Кожаная куртка, шлем, сапоги (броня 1)*
- *Кираса, шлем, сапоги (броня 2)*
- *Кольчуга, шлем, сапоги (броня 2)*

Серьезное оружие (выбери 3):
- *Меч-бастард (смертоносно: в поле)*
- *Боевой топор (смертоносно: в поле)*
- *Кинжал (смертоносно: рукопашная)*
- *Боевой нож (смертоносно: борьба)*
- *Конное копье (смертоносно: верхом)*
- *Меч (смертоносно: рукопашная и в поле)*
- *Моргенштерн (смертоносно: в поле)*

ИСТОРИЯ

Все представляют своих персонажей, называя имя и описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Еще раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход задай 1, 2 или все 3 вопроса:
- *Кто из вас раньше сражался в моей банде?*
С этим персонажем запиши история+1.
- *Кто из вас считает, что сможет победить меня в бою, если дело дойдет до этого?*
С этим персонажем запиши история+2.
- *Кто из вас однажды вышел против меня и моей банды?*
С этим персонажем запиши история+3

Со всеми остальными запиши история–1. Тебе нет до них особого дела.

В ходы других персонажей ответь на их вопросы так, как захочешь.

В конце выбери одного персонажа с самой большой историей на твоем листе. Спроси у него, какая из твоих характеристик ему наиболее интересна и подчеркни ее. МЦ выберет какую вторую характеристику тебе подчеркнуть.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

КРУТО ○ подчеркнута

Противостоять опасности

ЖЕСТКО ○ подчеркнута

Угрожать; Внезапно напасть; Вступить в бой

ПЫЛКО ○ подчеркнута

Соблазнить или манипулировать

УМНО ○ подчеркнута

Оценить человека; Оценить ситуацию

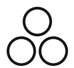
ЖУТКО ○ подчеркнута

Протянуться в Вихрь

СМЕРТОНОСНО

БРОНЯ

РАНЫ


Не опасные


Опасные


Смертельная


Вернись с -1 жестко


Вернись с +1 жутко


Поменяй буклет


Умри

ИСТОРИЯ

○ подчеркнута

Помочь или помешать; Конец встречи

ОСОБЫЙ ХОД МАСТЕРА МЕЧА

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты получаешь +1 к следующему броску. Если хочешь, можешь и ему дать +1 к следующему броску.

РАЗВИТИЕ

опыт ○○○○○>> ***развитие***

- ○ Получи +1 круто (макс. круто +2)
- ○ Получи +1 пылко (макс. пылко +2)
- ○ Получи +1 умно (макс. умно +2)
- ○ Получи +1 жутко (макс. жутко +2)
- ○ Получи новый ход мастера меча
- ○ Получи новый ход мастера меча
- ○ Получи ***банду*** (опиши) и ***помазан кровью***
- ○ Получи ***малое владение*** (опиши) и ***богатство***
- ○ Получи ход из другого буклета
- ○ Получи ход из другого буклета

- ○ Получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
- ○ Отправь персонажа на покой
- ○ Создай себе второго персонажа
- ○ Поменяй буклет персонажа
- ○ Выбери 3 базовых хода и улучши их
- ○ Улучши 3 других хода

МАСТЕР МЕЧА

МАСТЕР МЕЧА

Когда великие империи золотого века пали, вместе с ними рухнули закон и общество. Этот мир, лежащий во прахе, стал уродливым, отчаянным и жестоким. Все твое остается твоим только пока ты держишь его в руках. Мира нет. Нет стабильности, кроме той, что ты дюйм за дюймом вырубаешь в руинах и в глуши, а потом защищаешь убивая и проливая кровь.

ХОДЫ МАСТЕРА МЕЧА

○ ***Закаленный в битвах:*** когда ты противостоишь опасности, действуй+жестко, а не +круто. Когда ты делаешь боевой ход, который требует действовать+круто, ты можешь вместо этого действовать+жестко.

○ ***Инстинкты воина:*** когда ты протягиваешься в Вихрь, действуй+жестко, а не +жутко, но только в бою.

○ ***Жажда крови:*** когда ты наносишь урон, нанеси +1 урон.

○ ***Каленое железо:*** ты знаешь, как прижечь рану, вправить кость, вернуть из смерти к жизни. Это считается верой стервятника, с максимальным значением 2.

○ ***Охотник на рыцарей:*** в бою ты считаешься всадником даже если ты пеший (*+1 урон +1 брони против пеших врагов; всадники не получают против тебя преимущества*).

○ ***Я не глупец:*** объясни, как собираешься сбежать, и действуй+жестко. На 10+ ты пробился и ушел. На 7-9 можешь уйти и остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми что-то с собой и МЦ скажет, что именно. При провале ты попался на полпути и ты уязвим.

○ ***Беспощадный:*** ты получаешь +1 жестко (жестко +3).

ПРОЧИЕ ХОДЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И АТРИБУТЫ

ОРУЖИЕ

Ужасающие орудия войны *(выбери 1):*
◯ Арбалет и болты (*стрелковое, медленное, смертносно: против брони*)
◯ Двуручный меч (*смертоносно: в поле*)
◯ Алебарда (*смертоносно: в поле и против всадников*)
◯ Протазан (*смертоносно: в поле и против всадников*)
◯ Моргенштерн (*смертоносно: в поле*)

Серьезное оружие *(выбери 2):*
◯ Меч-бастард (*смертоносно: в поле*)
◯ Боевой топор (*смертоносно: в поле*)
◯ Чекан (*смертоносно: против доспехов*)
◯ Короткий меч (*смертоносно: рукопашная и теснота*)
◯ Меч (*смертоносно: в поле и рукопашная*)
◯ Окованная дубина (*смертоносно: рукопашная*)
◯ Лук и стрелы (*стрелковое, смертоносно: прицельно*)
◯ Палица (*смертоносно: в поле*)

Запасное оружие *(выбери 1):*
◯ Кинжал (*смертоносно: рукопашная*)
◯ Боевой нож (*смертоносно: борьба*)
◯ Кастет (*смертоносно: борьба*)
◯ Посох (*смертоносно: рукопашная*)
◯ Кистень (*смертоносно: рукопашная*)

Доспехи *(выбери 1):*
◯ Кожаная куртка, шлем, сапоги (*броня 1*)
◯ Кираса, шлем, сапоги (*броня 2*)
◯ Бригандина, шлем, сапоги (*броня 2*)
◯ Накидка из шкуры, шлем, сапоги (*броня 2*)
◯ Пластинчатая броня, шлем, сапоги (*броня 2*)
◯ Кожаный фартук, шлем, сапоги (*броня 2*)
◯ Кольчуга, шлем, сапоги (*броня 2*)

ТВОЙ ДОСТАТОК

В начале встречи потрать 1, 2 или 3 на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы. Ты можешь заработать достаток: *обрабатывая землю; обирая и грабя богатых; совершив убийство для богатого персонажа МЦ; служа телохранителем могущественного персонажа МЦ;* или иными способами, о которых сможешь договориться.

Кроме образа жизни достаток можно тратить на: *ночь в роскошной обстановке и компании; оплату охраны, службы или труда; оружие и другое снаряжение; дань вождю; взятки, достаточные, чтобы изменить чье-то мнение или добиться согласия; дорогую или красивую одежду* или иные вещи, о которых ты сможешь договориться.

МАСТЕР МЕЧА

Чтобы создать своего мастера меча, выбери **имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение** и **историю**.

ИМЯ

Виктор, Греккор, Иоанна, Йонкер, Капеллан, Келле, Регина, Рю, Тунэр, Этьен

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, непонятно, трансгендер или скрыто.

Кожа: темная, светлая.

Доспехи: потрепанные старые, безупречные, разномастные, ухоженные.

Лицо: костистое, тупое, скучное, обычное, в шрамах или потрепанное.

Глаза: хитрые, отчаянные, яростные, грустные или мудрые.

Тело: побитое, компактное, жесткое, огромное, коренастое, жилистое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один набор:
• *Круто+1, Жестко+2, Пылко–1, Умно+1, Жутко=0*
• *Круто–1, Жестко+2, Пылко–2, Умно+1, Жутко+2*
• *Круто+1, Жестко+2, Пылко–2, Умно+2, Жутко–1*
• *Круто+2, Жестко+2, Пылко–2, Умно=0, Жутко=0*

ХОДЫ

Ты получаешь все базовые ходы и 2 хода мастера меча.

Ты можешь использовать любые боевые ходы и, скорее всего, будешь делать это часто.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с:
• *1 ужасающий орудием войны.*
• *2 серьезными видами оружия.*
• *1 запасным оружием.*
• *Доспехами.*
• *Монетами и добром на 2 достатка.*
• *Одеждой, соответствующей твоей внешности (опиши).*

ИСТОРИЯ

Все представляют своих персонажей, называя имя и описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Еще раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход задай 1, 2 или все 3 вопроса:
• *Кто из вас бросил меня истекать кровью и ничем не помог?*
С этим персонажем запиши история–2.
• *Кто из вас сражался со мной плечом к плечу?*
С этим персонажем запиши история+2.
• *Кто из вас самый красивый и/или самый умный?*
С этим персонажем запиши история+3

Со всеми остальными запиши история–1. Особой нужды понимать других людей ты не видишь.

В ходы других персонажей ответь на их вопросы так, как захочешь.

В конце выбери одного персонажа с самой большой историей на твоем листе. Спроси у него, какая из твоих характеристик ему наиболее интересна и подчеркни ее. МЦ выберет какую вторую характеристику тебе подчеркнуть.

ЦЕЛИ

Во время игры твоя задача выбрать определенные цели для персонажа и пытаться их достичь. Цели могут быть любыми, как ближашими, так и долговременными. Для начала задумайся, какова может быть твоя цель этим утром, когда начинается игра.

РАЗВИТИЕ

Когда ты бросаешь кубики и прибавляешь подчеркнутую характеристику, а также каждый раз, когда ты сбрасываешь свою историю с кем-либо, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри все отметки.

Каждый раз, когда выбираешь вариант развития, отметь его. Второй раз его выбрать нельзя.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

КРУТО ○ подчеркнута

Противостоять опасности

ЖЕСТКО ○ подчеркнута

Угрожать; Внезапно напасть; Вступить в бой

ПЫЛКО ○ подчеркнута

Соблазнить или манипулировать

УМНО ○ подчеркнута

Оценить человека; Оценить ситуацию

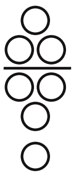
ЖУТКО ○ подчеркнута

Протянуться в Вихрь

СМЕРТОНОСНО

БРОНЯ

РАНЫ



Не опасные

Опасные

○ *Смертельная*

○ *Вернись с -1 жестко*
○ *Вернись с +1 жутко*
○ *Поменяй буклет*
○ *Умри*

ИСТОРИЯ

○ подчеркнута

Помочь или помешать; Конец встречи

ОСОБЫЙ ХОД ВЛАСТИТЕЛЯ

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты можешь сделать другому персонажу подарок ценой в 1 достаток, который не будет тебе ничего стоить.

РАЗВИТИЕ

опыт ○○○○○>> ***развитие***

○ Получи +1 жестко (макс. жестко +2)
○ Получи +1 круто (макс. круто +2)
○ Получи +1 пылко (макс. пылко +2)
○ Получи +1 умно (макс. умно +2)
○ Получи +1 жутко (макс. жутко +2)
○ Выбери новый вариант для своих владений
○ Выбери новый вариант для своих владений
○ Выбери новый вариант для своих владений
○ Убери вариант из своих владений
○ Получи ход из другого буклета
○ Получи ход из другого буклета

○ Получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
○ Отправь персонажа на покой
○ Создай себе второго персонажа
○ Поменяй буклет персонажа
○ Выбери 3 базовых хода и улучши их
○ Улучши 3 других хода

ВЛАСТИТЕЛЬ

ВЛАСТИТЕЛЬ

В золотом веке империй, которые ныне пали, не было никаких властителей. Были лорды и леди, склонявшиеся перед венценосными особами. А венценосные особы падали ниц перед империями.

И империя была не глинобитной крепостью на излучине реки, она простиралась через многие страны и континенты. Армией называли не кучку мечников; армия насчитывала тысячи воинов, верхом на боевых конях, на колесницах, на слонах, на боевых машинах, скелеты которых до сих пор лежат тут и там.

ХОДЫ ВЛАСТИТЕЛЯ

☒ ***Лидерство:*** когда твоя банда ведет бой за тебя, трать на 1 больше, чем дает тебе результат броска.

☒ ***Богатство:*** когда твоя крепость в безопасности, а власть стабильна, в начале встречи действуй+жестко. На 10+ на нужды текущей встречи тебе доступно изобилие. На 7-9 у тебя есть изобилие, но выбери одну беду. При провале или если в твоей крепости непорядок или если твоей власти брошен вызов, твое владение в беде. Точное значение изобилия и беды зависит от деталей твоего владения.

ПРОЧИЕ ХОДЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И АТРИБУТЫ

ТВОЙ ДОСТАТОК

Твои владения обеспечивают твои повседневные нужды, так что пока ты ими правишь, тебе не надо тратить бартер на свой образ жизни в начале встречи.

Когда ты делаешь подарки, вот что может стоить 1 достаток: *месяц гостеприимства, включая крышу над головой и питание в общем зале; ночь в роскошной обстановке и компании; защита телохранителя; служба слуги; оружие и другое снаряжение; полчаса твоего полного внимания в ходе приватной аудиенции; дорогая или красивая одежда и, конечно же, соответствующее количество монет.*

Во хорошие времена ты можешь тратить то, что получаешь от изобилия, как пожелаешь. Это твоя доля, налоги или дань. Можно предположить, что и твои подданные при этом живут в большем достатке.

ТВОЯ КРЕПОСТЬ

По умолчанию твоя крепость служит домом для 75-150 душ, которые живут охотой, примитивным земледелием и собирательством (*изобилие: 1 достаток, беда: голод*). Крепость защищена обычным рвом и частоколом (*+1 брони защитникам*). Тебе подчиняется банда из 40 головорезов, вооруженных разномастным, собранным где попало оружием и в простых доспехах (*средняя банда, урон 3, броня 1*). У тебя в стойлах 8 боевых верховых животных плюс вьючные. Выбери, кто это: верблюды (*скорость=0, сила+2, голод-1, упрямые*), слоны (*скорость-1, сила+3, голод+2, трусливые, огромные*), лошади (*скорость+1, сила+1, голод=0, темпераментные*).

Потом выбери 4:
◯ У тебя много подданных, 200-300 душ (*изобилие: +1 достаток, беда: болезнь*).
◯ У тебя мало подданных, 50-60 душ (*беда: страх вместо беда: голод*).
◯ Твоя банда занимается выгодными грабежами (*изобилие: +1 достаток, беда: расправа*).
◯ Ты получаешь дань за защиту с местных деревень (*изобилие: +1 достаток, беда: обязательства*).
◯ Твои подданые – умелые ремесленники (*изобилие: +1 достаток, беда: безделье*).
◯ В твоей крепости есть место для бойкой торговли (*изобилие: +1 достаток, беда: чужаки*).
◯ У тебя большая банда, около 60 головорезов (*большая банда, а не средняя*).
◯ У твой банды хорошая оружейная (*+1 урон, +1 брони*).
◯ Твоя крепость окружена несколькими рвами и каменной стеной (*+2 к броне защитников вместо +1*).
◯ У тебя в стойлах 16 верховых животных для воинов, не считая вьючных.

И выбери 2:
◯ Твои подданые - грязные и больные (*беда: болезнь*).
◯ Твои подданные - ленивы и неумелы (*беда: неурожай*).
◯ Твои подданые следуют идеям сибаритского культа (*изобилие: -1 достаток, беда: жестокость*).
◯ Ты платишь дань за защиту персонажу МЦ, который могущественнее тебя (*изобилие: -1 достаток, беда: расправа*).
◯ Твоя банда маленькая, всего 10-20 головорезов (*малая банда, а не средняя*).
◯ Твоя банда - стая кровожадных волков (*беда: жестокость*).
◯ У тебя очень бедная оружейная (*-1 урон, -1 брони*).
◯ У твоей крепости нет постоянных оборонительных сооружений (*нет бонуса защитникам*).
◯ У тебя в стойлах нет верховых животных для воинов, только вьючные.

КРЕПОСТЬ	ПОДДАНЫЕ	БАНДА
Защита	***Души***	***Размер***
Изобилие	***Выживание***	***Урон*** ***Броня***
Беда	***Потери***	***Метки***
	Имена и положение	***Потери***

ВЛАСТИТЕЛЬ

Чтобы создать своего властителя, выбери **имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение**, **крепость** и **историю**.

ИМЯ

Блайше, Болейр, Борбек, Дюньерр, Лин, Марка, Симош, Сумия, Укли

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, непонятно, трансгендер или скрыто.

Кожа: темная, светлая.

Одежда: особенная, дорогая, величественная или практичная.

Лицо: аристократичное, жестокое, роскошное, мягкое, строгое, сильное.

Глаза: повелительные, прохладные, прощающие, щедрые, томные.

Тело: жирное, массивное, чувственное, мягкое, высокое и широкое или жилистое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один набор:
- *Круто–1, Жестко+2, Пылко+1, Умно+1, Жутко=0*
- *Круто+1, Жестко+2, Пылко+1, Умно+1, Жутко–2*
- *Круто+2, Жестко+2, Пылко=0, Умно+2, Жутко=0*
- *Круто=0, Жестко+2, Пылко+1, Умно–1, Жутко+1*

ХОДЫ

Ты получаешь все базовые ходы и оба хода властителя.

Ты можешь использовать любые боевые ходы и, скорее всего, будешь делать это часто.

СНАРЯЖЕНИЕ

Опиши свою крепость.

Кроме того, ты начинаешь игру с:
- *Кинжалом (смертоносно: рукопашная).*
- *Мечом (смертоносно: в поле, рукопашная).*
- *Кольчугой, шлемом и сапогами (броня 2).*
- *Одеждой, соответствующей внешности (опиши).*

ИСТОРИЯ

Все представляют своих персонажей, называя имя и описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Еще раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход задай 1 или оба вопроса:
- *Кто из вас был со мной еще с тех самых пор?*
С этим персонажем запиши история+2.
- *Кто из вас предал меня или крал у меня?*
С этим персонажем запиши история+3.

Со всеми остальными запиши история+1. В твоих интересах знать, чем живут все вокруг.

В ходы других персонажей ответь на их вопросы так, как захочешь.

В конце выбери одного персонажа с самой большой историей на твоем листе. Спроси у него, какая из твоих характеристик ему наиболее интересна и подчеркни ее. МЦ выберет какую вторую характеристику тебе подчеркнуть.

ЦЕЛИ

Во время игры твоя задача выбрать определенные цели для персонажа и пытаться их достичь. Цели могут быть любыми, как ближашими, так и долговременными. Для начала задумайся, какова может быть твоя цель этим утром, когда начинается игра.

РАЗВИТИЕ

Когда ты бросаешь кубики и прибавляешь подчеркнутую характеристику, а также каждый раз, когда ты сбрасываешь свою историю с кем-либо, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри все отметки.

Каждый раз, когда выбираешь вариант развития, отметь его. Второй раз его выбрать нельзя.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

КРУТО ○ подчеркнута

Противостоять опасности

ЖЕСТКО ○ подчеркнута

Угрожать; Внезапно напасть; Вступить в бой

ПЫЛКО ○ подчеркнута

Соблазнить или манипулировать

УМНО ○ подчеркнута

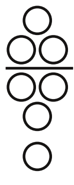
Оценить человека; Оценить ситуацию

ЖУТКО ○ подчеркнута

Протянуться в Вихрь

СМЕРТОНОСНО **БРОНЯ**

РАНЫ




Не опасные

Опасные



Смертельная

 *Вернись с -1 жестко*

 *Вернись с +1 жутко*

 *Поменяй буклет*

 *Умри*

ИСТОРИЯ

○ подчеркнута

Помочь или помешать; Конец встречи

ОСОБЫЙ ХОД ПРОРОКА

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, вы оба получаете запас 1. Любой из вас может потратить этот запас в любое время, чтобы помочь или помешать другому, несмотря на расстояния или препятствия, которые бы обычно этому помешали.

РАЗВИТИЕ

опыт ○○○○○>> ***развитие***

- ○ Получи +1 круто (макс. круто +2)
- ○ Получи +1 жестко (макс. жестко +2)
- ○ Получи +1 умно (макс. умно +2)
- ○ Получи новый ход пророка
- ○ Получи новый ход пророка
- ○ Выбери новый вариант для своих последователей
- ○ Выбери новый вариант для своих последователей
- ○ Выбери ***небольшое владение*** (опиши) и ***богатство***
- ○ Убери вариант из своих владений
- ○ Получи ход из другого буклета
- ○ Получи ход из другого буклета

- ○ Получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
- ○ Отправь персонажа на покой
- ○ Создай себе второго персонажа
- ○ Поменяй буклет персонажа
- ○ Выбери 3 базовых хода и улучши их
- ○ Улучши 3 других хода

ПРОРОК

ПРОРОК

Когда империи пали, пали ли с ними и боги, сметенные вихрем ненависти и жестокости? Или же это боги в конце-концов оставили их на волю вихря? А может быть боги обратились против них, а вихрь был их обнаженным мечом?

Здесь, во прахе их падения, ясно только одно: боги ушли, а вихрь остался.

ХОДЫ ПРОРОКА

☒ ***Процветание:*** *процветание, изобилие и беда зависят от твоих последователей.* В начале встречи учти+процветание. На 10+ твои последователи получают изобилие. На 7-9 они получают изобилие, но выбери одну беду. При провале у них сплошные беды. Если в их изобилии указан достаток, скажем 1 достаток или 2 достатка, это твоя личная доля, которую ты по своему усмотрению можешь тратить на свой образ жизни.

○ ***Харизматичный:*** когда ты пытаешься кем-то манипулировать, действуй+жутко, а не +пылко.

○ ***Исступление:*** когда ты изрекаешь истину перед толпой, действуй+жутко. На 10+ получи запас 3. На 7-9 – запас 1. Трать запас 1 к 1, чтобы заставить толпу:
- *Вытолкать людей вперед и отдать тебе.*
- *Принести все ценное, что у них есть.*
- *Объединиться и сражаться за тебя как банда (размер соответствующий, урон 2, броня 0).*
- *Впасть в водоворот неудержимых эмоций: совокупляться, рыдать, драться, делиться, праздновать, что выберешь.*
- *Спокойно вернуться к повседневной жизни.*

При провале толпа обращается против тебя.

○ ***Жертва невыразимых импульсов:*** ты получаешь +1 жутко (жутко+3).

○ ***Освященный:*** мировой вихрь дает тебе +1 брони.

○ ***Заглянуть в душу:*** когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, действуй+жутко, вместо того, чтобы учесть+историю.

ПРОЧИЕ ХОДЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И АТРИБУТЫ

ТВОИ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

По умолчанию у тебя 20 последователей, преданных тебе, но без фанатизма. Они ведут свою собственную жизнь, не связанную с тобой, являясь частью местного населения (*процветание +1, изобилие: 1 достаток, беда: отступничество*).

Охарактеризуй их (обведи 1):
Твой двор, твой культ, твои апостолы, твои эмиссары, твоя семья, твои ученики.

Когда ты путешествуешь, они (обведи 1): *путешествуют с тобой* или *собираются в своих поселениях*.

Потом выбери 2:
◯ Твои последователи тебе преданы (*изобилие: +1 достаток и беда: голод* вместо *беда: отступничество*)
◯ Твои последователи успешно ведут дела (*+1 процветание*).
◯ Твои последователи в ходе церемонии могут протянуться в мировой вихрь (*изобилие: погружение*)
◯ Твои последователи любят радоваться и праздновать (*изобилие: празднество*)
◯ Твои последователи суровы и любят поспорить (*изобилие: озарение*).
◯ Твои последователи трудолюбивы, бережливы и презирают легкомыслие (*изобилие: +1 достаток*).
◯ Твои последователи энергичны, полны энтузиазма и отлично привлекают других (*изобилие: рост*).

И выбери 2:
◯ У тебя мало последователей, 10 или меньше (*изобилие: –1 достаток*).
◯ Не они твои, а ты – их (*беда: требования вместо беда: отступничество*).
◯ Твои последователи во всем в своей жизни и потребностях полагаются на тебя (*беда: отчаяние*).
◯ Твои последователи любят вина и наркотики (*изобилие: ступор*).
◯ Твои последователи презирают моду, роскошь и удобства (*беда: болезнь*).
◯ Твои последователи презирают закон, мир, расудок и общество (*изобилие: насилие*).
◯ Твои последователи развращены, извращенны и жестоки (*беда: жестокость*).
◯ Твои последователи истово и без тени сомнения верят в лучший мир после смерти (*беда: самоубийства*).

Количество ☐
Процветание ☐
Потери ◯◯◯◯
Изобилие ☐
Беда ☐
Выдающиеся личности

ТВОЙ ДОСТАТОК

В начале встречи потрать 1, 2 или 3 на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы. Ты можешь заработать достаток: *обрабатывая землю; служа богатому персонажу МЦ гадателем и советником; проводя обряды для богатого персонажа МЦ; служа советчиком и заступником местных жителей;* или иными способами, о которых сможешь договориться.

Кроме образа жизни достаток можно тратить на: *ночь в роскошной обстановке и компании; оплату охраны, службы или труда; оружие и другое снаряжение; дань вождю; взятки, достаточные, чтобы изменить чье-то мнение или добиться согласия; дорогую или красивую одежду* или иные вещи, о которых ты сможешь договориться.

ПРОРОК

Чтобы создать своего пророка, выбери **имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение**, **последователей** и **историю**.

ИМЯ

Вечность, Долг, Кот, Кролик, Ласточка, Надежда, Прах, Скорбь, Форель, Чайка, Шакал

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, непонятно, трансгендер или скрыто.

Кожа: темная, светлая.

Одеяния: величественные, безупречные или драные.

Лицо: аскетичное, упорное, грязное, невинное, открытое или суровое.

Глаза: пылающие, ясные, мутные, прощающие или подозрительные.

Тело: костистое, толстое, подтянутое, грациозное, долговязое или мягкое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один набор:
- *Круто=0, Жестко+1, Пылко–1, Умно+1, Жутко+2*
- *Круто+1, Жестко–1, Пылко+1, Умно=0, Жутко+2*
- *Круто–1, Жестко+1, Пылко=0, Умно+1, Жутко+2*
- *Круто+1, Жестко=0, Пылко+1, Умно–1, Жутко+2*

ХОДЫ

Ты получаешь все базовые ходы. Ты получаешь процветание и выбери еще два хода пророка.

Ты можешь использовать любые боевые ходы, но в первую очередь изучи **хаотичную бойню**, **защищать что-то чем владеешь** и **быть начеку**.

СНАРЯЖЕНИЕ

Опиши своих последователей.

Также ты начинаешь игру с:
- *Простым оружием.*
- *Монетами и добром на 4 достатка.*
- *Одеждой, соответствующей внешности (опиши).*

Простое оружие (выбери 1):
- *Дубинка (смертоносно: рукопашная).*
- *Кинжал (смертоносно: рукопашная).*
- *Боевой нож (смертоносно: борьба).*
- *Посох (смертоносно: рукопашная).*

ИСТОРИЯ

Все представляют своих персонажей, называя имя и описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Еще раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход задай один или оба вопроса:
- *Кто из вас мои последователи?*
С этими персонажами запиши история+2.
- *Одному из вас я заглянул в душу. Кому?*
С этим персонажем запиши история+3.

Со всеми остальными запиши история+1. Ты умеешь хорошо и быстро судить о людях.

В ходы других персонажей ответь на их вопросы так, как захочешь.

В конце выбери одного персонажа с самой большой историей на твоем листе. Спроси у него, какая из твоих характеристик ему наиболее интересна и подчеркни ее. МЦ выберет какую вторую характеристику тебе подчеркнуть.

ЦЕЛИ

Во время игры твоя задача выбрать определенные цели для персонажа и пытаться их достичь. Цели могут быть любыми, как ближашими, так и долговременными. Для начала задумайся, какова может быть твоя цель этим утром, когда начинается игра.

РАЗВИТИЕ

Когда ты бросаешь кубики и прибавляешь подчеркнутую характеристику, а также каждый раз, когда ты сбрасываешь свою историю с кем-либо, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри все отметки.

Каждый раз, когда выбираешь вариант развития, отметь его. Второй раз его выбрать нельзя.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

КРУТО ○ подчеркнута

Противостоять опасности

ЖЕСТКО ○ подчеркнута

Угрожать; Внезапно напасть; Вступить в бой

ПЫЛКО ○ подчеркнута

Соблазнить или манипулировать

УМНО ○ подчеркнута

Оценить человека; Оценить ситуацию

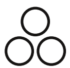
ЖУТКО ○ подчеркнута

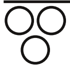
Протянуться в Вихрь

СМЕРТОНОСНО

БРОНЯ

РАНЫ


Не опасные


Опасные


Смертельная


Вернись с -1 жестко


Вернись с +1 жутко


Поменяй буклет


Умри

ИСТОРИЯ ○ подчеркнута

Помочь или помешать; Конец встречи

ОСОБЫЙ ХОД МИСТИКА

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, он немедленно говорит с тобой так, будто он вещь и ты получил результат 10+ для хода вещи говорят, неважно есть он у тебя или нет. Другой игрок и МЦ должны вместе ответить на твои вопросы.

Кроме этого случая, этот ход с людьми не работает, только с вещами.

РАЗВИТИЕ

опыт ○○○○○>> ***развитие***

- ○ Получи +1 круто (макс. круто +2)
- ○ Получи +1 жестко (макс. жестко +2)
- ○ Получи +1 умно (макс. умно +2)
- ○ Получи новый ход мистика
- ○ Получи новый ход мистика
- ○ Получи ***банду*** (опиши) и ***лидерство***
- ○ Добавь 2 варианта к своему святилищу
- ○ Добавь 2 варианта к своему святилищу
- ○ Получи ход из другого буклета
- ○ Получи ход из другого буклета

- ○ Получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
- ○ Отправь персонажа на покой
- ○ Создай себе второго персонажа
- ○ Поменяй буклет персонажа
- ○ Выбери 3 базовых хода и улучши их
- ○ Улучши 3 других хода

МИСТИК

МИСТИК

Империи пали. Такова судьба империй. Мир – живет.

ХОДЫ МИСТИКА

○ ***Предчувствие:*** в начале встречи действуй+жутко. На 10+ получи запас 1+1. На 7-9 – запас 1. В любое время и ты и МЦ можете тратить твой запас на то, чтобы ты вдруг уже был в нужном месте, соответствующими инструментами и знаниями, с ясными объяснениями почему так случилось или без. Если запас был 1+1, немедленно получи +1 к следующему броску. При провале МЦ получает запас 1 и либо ты, либо МЦ можете тратить запас, чтобы ты вдруг уже был в нужном месте, но каким-то образом ограничен в своих действиях, захвачен врасплох или в ловушке.

○ ***Неумолимый:*** когда ты противостоишь опасности, действуй+жутко, а не +круто. Когда ты совершаешь боевой ход, требующий действовать+круто, вместо этого действуй+жутко.

○ ***Вещи говорят:*** когда ты берешь в руки или изучаешь что-то интересное, действуй+жутко. При успехе задай МЦ вопросы. На 10+ задай 3. На 7-9 задай 1:
- *Кто касался этого до меня?*
- *Кто эту вещь сделал?*
- *Что эта вещь видела и слышала?*
- *Какие тайны ей известны?*
- *Что с ней не так и как мне это исправить?*

При провале спроси МЦ о чем тебе шепчет мировой вихрь.

○ ***Жутковатые инстинкты:*** ты получаешь +1 жутко (жутко+3).

○ ***Мудрость:*** когда персонаж приходит к тебе за советом, честно скажи, как ему лучше поступить. Если он так и поступает, он получает +1 ко всем броскам, которые совершает пока этим занимается, а ты отмечаешь опыт.

○ ***Изношенный край мира:*** какой-то из компонентов твоего святилища или какое-то сочетание компонентов уникальны своей восприимчивостью к мировому вихрю (добавь *погружение*). Выбери и назови его или пусть МЦ покажет это во время игры.

ПРОЧИЕ ХОДЫ

ТВОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Выбери, что из следующего есть в твоем святилище. Обведи 4:

- *Послушники (например, Карна, Тейю и Памьен)*
- *Кровавый алтарь, испещренный сигилами*
- *Птицы в клетках*
- *Сад полезных растений*
- *Огромный молочный кристал, закрытое окно*
- *Лабиринт*
- *Библиотека книг и свитков*
- *Инструменты для гравировки и письма*
- *Лунный пруд*
- *Реликвия империй Золотого века*
- *Часовня одного из закованных богов*
- *Родник*
- *Менгиры*
- *Компоненты курений и мазей*
- *Грот в виде женского лона*
- *Железное дерево волшебства*

В своем святилище ты можешь узнать о чем-то правду, что-то преобразовать или напитать магической энергией. Скажи МЦ, что хочешь сделать и ответь на его вопросы. Когда МЦ поймет, чем ты решил заняться, он скажет тебе, что для этого потребуется.

МЦ, выбери 1–4 из следующего:

- *Это отнимет несколько часов/дней/недель/месяцев труда и внимания.*
- *Сначала тебе надо добыть/построить/починить/выяснить ___.*
- *Тебе понадобится помощь и совет ___.*
- *За это тебе придется заплатить очень много денег.*
- *Ты не можешь быть уверен в результатах; они будут слабы или ненадежны.*
- *Это подвергнет тебя (и тех, кто будет с тобой работать) серьезной опасности.*
- *Сначала тебе надо будет добавить к святилищу ___.*
- *Потребуется несколько/дюжины/сотни попыток.*
- *Для этого тебе придется разобрать ___.*

МЦ, соедини эти требования союзом "и" или милосердным "или".

Когда выполнишь все требования, можешь заняться тем, что хотел сделать. Узнай у МЦ подробности того, что узнал или создал.

СНАРЯЖЕНИЕ И АТРИБУТЫ

ТВОЙ ДОСТАТОК

В начале встречи потрать 1, 2 или 3 на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы. Ты можешь заработать достаток: *обрабатывая землю; служа богатому персонажу МЦ оракулом и советником; проводя исследования для богатого персонажа МЦ; служа судьей и проводя обряды для местных жителей;* или иными способами, о которых сможешь договориться.

Кроме образа жизни достаток можно тратить на: *ночь в роскошной обстановке и компании; оплату охраны, службы или труда; оружие и другое снаряжение; дань вождю; взятки, достаточные, чтобы изменить чье-то мнение или добиться согласия; дорогую или красивую одежду* или иные вещи, о которых ты сможешь договориться.

МИСТИК

Чтобы создать своего мистика, выбери **имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение**, **святилище** и **историю**.

ИМЯ

Андаи, Барад, Бердок, Витьен, Йоста, Ла, Олива, Тал, Фаучи, Этренн, Яссика

ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, непонятно, трансгендер или скрыто.

Кожа: темная, светлая.

Практичная одежда, простые одеяния.

Лицо: выразительное, открытое, непримечательное или красивое.

Глаза: оценивающие, спокойные, бегающие, быстрые или прищуренные.

Тело: толстое, сгорбленное, хрупкое, странное, коренастое или жилистое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбери один набор:

- *Круто–1, Жестко=0, Пылко+1, Умно+1, Жутко+2*
- *Круто=0, Жестко–1, Пылко–1, Умно+2, Жутко+2*
- *Круто+1, Жестко–1, Пылко=0, Умно+1, Жутко+2*
- *Круто+1, Жестко+1, Пылко–1, Умно=0, Жутко+2*

ХОДЫ

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери два хода мистика.

Ты можешь использовать любые боевые ходы, но в первую очередь изучи **быть начеку**, **наживить ловушку** и **изменить правила**.

СНАРЯЖЕНИЕ

Опиши свое святилище.

Также ты начинаешь игру с:

- *Простым оружием.*
- *Монетами и добром на 6 достатка.*
- *Одеждой, соответствующей внешности (опиши).*

Простое оружие (выбери 1):

- *Дубинка (смертоносно: рукопашная).*
- *Кинжал (смертоносно: рукопашная).*
- *Боевой нож (смертоносно: борьба).*
- *Посох (смертоносно: рукопашная).*

ИСТОРИЯ

Все представляют своих персонажей, называя имя и описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Еще раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход задай 1, 2 или 3 вопроса:

- *Кто из вас самый странный?*
С этим персонажем запиши история+1.
- *Кто из вас самый любопытный?*
С этим персонажем запиши история+1.
- *Кто из вас потенциально самая большая проблема?*
С этим персонажем запиши история+2.

Со всеми остальными запиши история–1. У тебя из без них дел хватает.

В ходы других персонажей ответь на их вопросы так, как захочешь.

В конце выбери одного персонажа с самой большой историей на твоем листе. Спроси у него, какая из твоих характеристик ему наиболее интересна и подчеркни ее. МЦ выберет какую вторую характеристику тебе подчеркнуть.

ЦЕЛИ

Во время игры твоя задача выбрать определенные цели для персонажа и пытаться их достичь. Цели могут быть любыми, как ближашими, так и долговременными. Для начала задумайся, какова может быть твоя цель этим утром, когда начинается игра.

РАЗВИТИЕ

Когда ты бросаешь кубики и прибавляешь подчеркнутую характеристику, а также каждый раз, когда ты сбрасываешь свою историю с кем-либо, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри все отметки.

Каждый раз, когда выбираешь вариант развития, отметь его. Второй раз его выбрать нельзя.

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

КРУТО ○ подчеркнута

Противостоять опасности

ЖЕСТКО ○ подчеркнута

Угрожать; Внезапно напасть; Вступить в бой

ПЫЛКО ○ подчеркнута

Соблазнить или манипулировать

УМНО ○ подчеркнута

Оценить человека; Оценить ситуацию

ЖУТКО ○ подчеркнута

Протянуться в Вихрь

СМЕРТОНОСНО

БРОНЯ

РАНЫ

○ *Не опасные*
○○
○○
○ *Опасные*
○ *Смертельная*

○ *Вернись с -1 жестко*
○ *Вернись с +1 жутко*
○ *Поменяй буклет*
○ *Умри*

ИСТОРИЯ

○ подчеркнута

Помочь или помешать; Конец встречи

ОСОБЫЙ ХОД БЕЛЛАДОННЫ

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем выбери 1:
- *И ты и он получаете +1 к следующему броску.*
- *Ты получаешь +1, а он -1 к следующему броску.*
- *Он должен сделать тебе подарок ценой в 1+ достаток.*
- *Ты получаешь +1 истории с ним; если хочешь, он получает +1 истории с тобой.*
- *Можешь применить против него ход* **обворожительная**, *как будто получил результат 10+, даже если ты его не взял.*

РАЗВИТИЕ

опыт ○○○○○>> ***развитие***

○ Получи +1 круто (макс. круто +2)
○ Получи +1 круто (макс. круто +2)
○ Получи +1 жестко (макс. жестко +2)
○ Получи +1 умно (макс. умно +2)
○ Получи новый ход белладонны
○ Получи новый ход белладонны
○ Получи ***последователей*** (опиши) и ***процветание***
○ Получи ***банду*** (опиши) и ***помазан кровью***
○ Получи ход из другого буклета
○ Получи ход из другого буклета

○ Получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
○ Отправь персонажа на покой
○ Создай себе второго персонажа
○ Поменяй буклет персонажа
○ Выбери 3 базовых хода и улучши их
○ Улучши 3 других хода

БЕЛЛАДОННА

БЕЛЛАДОННА

Самые старые из ныне живущих еще помнят. Детство, полное ужаса. Великие города империй содрогаются, пылают, рушатся. Тысячелетняя культура, величайшие достижения цивилизации, все потеряно во прахе, дыме и ненависти.

Но теперь в мир явилась новая красота. Дикая. Умная. Искрящийся иней, изящный клинок, ядовитый бутон. Доброты в ней немного, но она, тем не менее, прекрасна.

ХОДЫ БЕЛЛАДОННЫ

○ ***Искусна и грациозна:*** когда ты занимаешься выбранным искусством (любым актом самовыражения) или выставляешь его перед аудиторией, действуй+пылко. На 10+ потрать 3. На 7-9 потрать 1. Потрать 1, чтобы назвать кого-то из числа аудитории и выбрать:
Он должен встретиться со мной.
Он должен заполучить мои услуги.
Он любит меня.
Он должен одарить меня.
Он восхищается моим покровителем.
При провале ты ничего не получаешь, но с тобой не происходит и ничего плохого. Ты просто очень хорошо выступила.

○ ***Потрясающая:*** ты получаешь +1 пылко (пылко +3).

○ ***Обворожительная:*** когда ты проводишь время с кем-то наедине, ты его завораживаешь. Действуй+пылко. На 10+ получи запас 3. На 7-9 получи запас 2. Он может тратить твой запас 1 к 1, чтобы:
- *Дать тебе то, что ты хочешь.*
- *Быть твоими глазами и ушами.*
- *Сражать, защищая тебя или твое дело.*
- *Делая то, что ты попросишь.*

Персонажи МЦ просто не могут действовать против тебя, пока у тебя есть запас против них. С персонажем игрока ты, вместо этого, можешь в любое время потратить запас 1 к 1 и:
- Он отвлекается на мысли о тебе. Он противостоит опасности.
- Он вдохновляется мыслями о тебе. Он получает +1 прямо сейчас.

○ ***Потерянная:*** когда ты шепчешь чье-то имя мировому вихрю действуй+жутко. При успехе он приходит к тебе. Иногда с объяснением, как это случилось, иногда без. На 10+ также получи +1 к следующему броску против него. При провале спроси МЦ что или кого мировой вихрь привел к тебя вместо него.

○ ***Лучезарная страсть:*** когда ты выставляешь напоказ некую страсть – муку, желание, ярость и т.д. – любой, кто это видит, не может делать ничего, только смотреть. Ты целиком и полностью привлекаешь его внимание. Если хочешь, можешь назвать по именам людей, на которых это не подействует.

ПРОЧИЕ ХОДЫ

Атрибуты белладонны

Изящное оружие (выбери 2):

- ◯ Кинжал с золотой рукоятью и инкрустированным золотом клинком (*смертоносно: теснота*)
- ◯ Охотничий лук и стрелы с лебединым оперением (*стрелковое, смертоносно: прицельно*)
- ◯ Метательный нож с яхонтовой рукоятью (*смертоносно: внезапно*)
- ◯ Заклинание, поражающее сердце врага словно осколками стекла (*метательное, смертносно: против брони*)
- ◯ Заклинание, в последний момент отражающее клинок (*броня 1*)
- ◯ Изящная рапира с усыпанной драгоценными камнями рукоятью (*смертносно: рукопашная*)

Драгоценные вещи (выбери 2):

- ◯ Шкатулка из кедра, искусно украшенная множеством фигур.
- ◯ Венец кованного золота, в примитивном стиле, но потрясающе красивый.
- ◯ Украшения из золотых и серебряных монет с лицами древних императоров.
- ◯ Заклинание, которое при его сотворении в темноте, скрывает тебя от глаз друзей и врагов, пока ты не заговоришь вслух.
- ◯ Заклинание, которое при сотворении его на высоком и открытом месте, призывает к тебе духа диких ветров. Задай духу три вопроса о том, чего он касался.
- ◯ Заклинание, которое при наложении его на пару туфель, возносит того, кто их наденет высоко в небо и в целости и сохранности доставляет туда, куда тот пожелает.
- ◯ Полированная стеклянная линза в гравированной серебряной оправе. Она увеличивает то, на что ты через нее смотришь.
- ◯ Зеркало из полированного серебра, в обрамлении танцующих фигур, инкрустированных золотом.
- ◯ Дорожная накидка из зимнего меха леопарда.
- ◯ Ослепительно-белая шелковая вуаль, увешанная полированными каменными бусинами.

Твой достаток

В начале встречи потрать 1, 2 или 3 на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы. Ты можешь заработать достаток: *обрабатывая землю; выступая перед публикой за деньги; выступая на частных представлениях по особой договоренности; сопровождая могущественного персонажа МЦ;* или иными способами, о которых сможешь договориться.

Кроме образа жизни достаток можно тратить на: *ночь в роскошной обстановке и компании; оплату охраны, службы или труда; оружие и другое снаряжение; дань вождю; взятки, достаточные, чтобы изменить чье-то мнение или добиться согласия; дорогую или красивую одежду* или иные вещи, о которых ты сможешь договориться.

Белладонна

Чтобы создать свою белладонну, выбери **имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение** и **историю**.

Имя

Венера, Газель, Грация, Дюна, Закат, Июнь, Лев, Октябрь, Ртуть, Слива, Цапля

Внешность

Мужчина, женщина, непонятно, трансгендер или скрыто.

Кожа: темная, светлая.

Одежда: дорогая, роскошная, потрясающая, недооцениваемая.

Лицо: прекрасное, свежее, странное, поразительное или милое.

Глаза: притягательные, яркие, прохладные, темные, смешливые, издевательские, омраченные или беспокойные.

Руки: мозолистые, выразительные, быстрые, надежные, сильные.

Тело: толстое, пышное, стройное, подтянутое, неестественное или юное.

Характеристики

Выбери один набор:

- *Круто+1, Жестко–1, Пылко+2, Умно+1, Жутко=0*
- *Круто=0, Жестко=0, Пылко+2, Умно=0, Жутко+1*
- *Круто–1, Жестко=0, Пылко+2, Умно+2, Жутко–1*
- *Круто+1, Жестко+1, Пылко+2, Умно+1, Жутко–2*

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Ты получаешь процветание и выбери еще два хода белладонны.

Ты можешь использовать любые боевые ходы, но в первую очередь изучи **быть начеку**, **наживить ловушку** и **изменить правила**.

Снаряжение

Ты начинаешь игру с:

- *2 предметами грациозного оружия.*
- *2 драгоценными вещами*
- *Монетами и добром на 2 достатка.*
- *Одеждой, соответствующей внешности (опиши).*

История

Все представляют своих персонажей, называя имя и описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Еще раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход задай 1, 2 или 3 вопроса:

- *Кто из вас мой друг?*

С этим персонажем запиши история+2.

- *Кто из вас мой любовник?*

С этим персонажем запиши история+1.

- *Кто из вас влюблен в меня?*

С этим персонажем запиши история–1.

Со всеми остальными запиши история+1 или –1, как хочешь. Ты не видишь нужды понимать большинство людей.

В ходы других персонажей ответь на их вопросы так, как захочешь.

В конце выбери одного персонажа с самой большой историей на твоем листе. Спроси у него, какая из твоих характеристик ему наиболее интересна и подчеркни ее. МЦ выберет какую вторую характеристику тебе подчеркнуть.

Цели

Во время игры твоя задача выбрать определенные цели для персонажа и пытаться их достичь. Цели могут быть любыми, как ближашими, так и долговременными. Для начала задумайся, какова может быть твоя цель этим утром, когда начинается игра.

Развитие

Когда ты бросаешь кубики и прибавляешь подчеркнутую характеристику, а также каждый раз, когда ты сбрасываешь свою историю с кем-либо, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри все отметки.

Каждый раз, когда выбираешь вариант развития, отметь его. Второй раз его выбрать нельзя.